

# **PENGEMBANGAN MODEL WEBQUEST PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN <sup>1</sup>**

**Oleh**

**Wardani<sup>2</sup>, R. Gunawan Sudarmanto<sup>3</sup>, Pargito<sup>4</sup>**

The present research was conducted due to the necessity of various learning model that could increase the motivation and achievement of students. This research aimed to create the effective learning model that is able to increase the students' achievement seen from the attainment of KKM. The research of this learning model consisted of five stages. The result of this present study was in the form of instructional system or learning stages applied in lesson plan and it has been evaluated by materials expert, the specialist of learning model design, and limited test with the following results; (1) the product of webquest model was successfully developed and it was able to be implemented in learning social studies toward students, (2) the use of webquest model the interest could increase students achievement or in other words could able to enhance the amount of students who passed the KKM.

Penelitian ini dilatar belakangi masalah rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran efektif yang dapat meningkatkan motivasi belajar dilihat dari hasil belajar siswa. Penelitian pengembangan ini terdiri dari lima tahap. Produk akhir penelitian ini berupa sistem instruksional atau langkah-langkah pembelajaran yang diaplikasikan dalam RPP, dan telah dievaluasi oleh ahli materi, ahli desain model pembelajaran, serta uji terbatas dengan hasil bahwa; (1) produk model webquest yang berhasil dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, dan (2) model webquest efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau meningkatkan jumlah siswa yang tuntas KKM.

**Kata kunci :** model webquest, pembelajaran ips, pengembangan

---

<sup>1</sup> Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2014.

<sup>2</sup> Wardani. Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: muhammad.wardani1990@gmail.com HP 05366779094

<sup>3</sup> R. Gunawan Sudarmanto. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: rgunawan\_sudarmanto@yahoo.com.

<sup>4</sup> Pargito. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: pargito@yahoo.com.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS yang selama ini dilakukan di sekolah diduga masih kurang bermakna. Hal tersebut diakibatkan oleh pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat, hal ini akan menjadi salah satu bagian yang ikut memperburuk pandangan berbagai pihak tentang mata pelajaran IPS. Terlebih lagi jika mata pelajaran ini disampaikan dengan cara-cara konvensional. Penggunaan model pembelajaran yang monoton oleh guru dan kurang variatif akan semakin panjang anggapan miring terhadap persepsi dan motivasi belajar serta perubahan sikap peserta didik. Kejenuhan peserta didik akan lebih cepat muncul dalam kondisi seperti ini.

Permasalahan utama dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ialah kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Diduga disebabkan oleh minimnya kemampuan guru untuk merancang dan mengelola pembelajaran dengan baik. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa guru kurang bisa menciptakan pembelajaran yang kolaboratif (*collaborative learning*) diantara siswa sehingga suasana kelas menjadi kaku dan monoton. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu rancangan pembelajaran inovatif yang bisa membangkitkan gairah belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran IPS di SMK serta meningkatkan interaksi antar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS. Kegiatan pembelajaran yang monoton, kurang variatif dan berpusat pada guru menyebabkan siswa pasif. Kegiatan belajar belum menyentuh afektif dan aspek lain yang mendukung proses pengembangan kemandirian dalam berfikir, bersikap dan berperilaku. Cara mengajar guru yang satu arah (*teacher centered*) menyebabkan penumpukan informasi dan konsep saja, yang menyebabkan siswa tidak menerapkan belajar berfikir objektif, berfikir kritis dan argumentatif.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SMK Negeri 2 Bandar Lampung, Penulis mencoba mengembangkan rancangan pembelajaran inovatif yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Rancangan pembelajaran yang akan dikembangkan ialah rancangan pembelajaran model *Webquest*. Menurut

Dodge sebagai pencetus *Webquest*, bahwa *Webquest* adalah “an inquiry-oriented lesson format in which most or all the information that learners work with comes from the web” (Dogne, 2005). Oleh karena itu sebagian besar materi yang disajikan dalam *Webquest* bersumber dari internet dan siswa dapat mengakses *Webquest* dengan internet. Diharapkan dengan alat bantu ini, siswa mampu memahami pengertian serta seluk beluk materi IPS secara komprehensif.

Berdasarkan uraian maka dapat dirumuskan bahwa tujuan penelitian ini dilakukan dalam penyusunan model *Webquest* pada pembelajaran IPS ialah (1) menghasilkan *Model Webquest* pada mata pelajaran IPS yang dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan dan (2) menganalisis efektifitas *Model Webquest* pada pembelajaran IPS di Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2013/ 2014.

## METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Pargito, 2010: 50) meliputi 5 langkah utama, sebagai berikut : 1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal, 3) validasi ahli dan revisi, 4) ujicoba lapangan skala kecil dan revisi produk, dan 5) ujicoba lapangan skala besar dan produk akhir.

Tempat penelitian pengembangan *Model Webquest* dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bandar Lampung pada kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan semester Genap tahun pelajaran 2013/2014 dengan pertimbangan peneliti adalah guru yang bertugas di sekolah tersebut. Disamping itu pula SMKN 2 Bandar Lampung juga mempunyai peserta didik yang bervariasi dengan latar belakang lulusan SLTP/MTs yang beragam di wilayah Kota Madya Bandar Lampung bahkan hingga kabupaten-kabupaten yang berada di Provinsi Lampung.

Borg & Gall dalam Pargito (2009: 55) mengemukakan bahwa *Research and Development* (R&D) perlu ditentukan penetapan waktu penelitian maka dapat menjadi kurang dari satu tahun hingga tahap pengujian produk untuk penelitian tesis, disertasi maupun penelitian ilmiah lainnya, sesuai dengan langkah-langkah di dalam penelitian pengembangan. Penelitian Pengembangan

Pembelajaran IPS *Model Webquest* dilaksanakan pada kelas X (sepuluh) semester Genap di SMK Negeri 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2013/2014.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Hasil Observasi Awal**

Observasi awal dilakukan dengan cara melihat proses pembelajaran, dan berkomunikasi langsung dengan peserta didik serta guru. Observasi tidak hanya mengamati kegiatan siswa pada proses pembelajaran, tapi observasi juga dilakukan terhadap ketersediaan perangkat pembelajaran, bahan ajar, model, strategi, dan metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS. Selain itu diperoleh juga data berupa nilai kemampuan IPS siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan pada KD 3.1 Mengkaji konsep berfikir kronologis (diakronik) dan sinkronik dalam mempelajari sejarah zaman praaksara, perkembangan Hindu-Budha, dan Islam.

Hasil observasi pada tahap ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan produk berupa model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas X. Model pembelajaran ini juga diharapkan dapat menumbuhkan kemandirian dan tanggungjawab pada diri siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal, serta dapat menumbuhkan budaya membaca dan siswa diharapkan lebih mampu memanfaatkan teknologi informasi secara baik. Hasil observasi dan tujuan pengembangan telah dicantumkan pada bab pendahuluan penelitian ini.

### **Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan instruksional. Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Rancangan kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian.

Penelitian pengembangan ini, materi yang akan menjadi bahan pembelajaran adalah sejarah zaman praaksara, perkembangan Hindu-Budha dan Islam. Tujuan umum (Kompetensi Inti) yang harus dicapai siswa pada materi

sejarah zaman praaksara, perkembangan Hindu-Budha dan Islam adalah memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradapan terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Kompetensi dasar yang akan dicapai setelah proses pembelajaran adalah Mengkaji konsep berfikir kronologis (diakronik) dan sinkronik dalam mempelajari sejarah zaman praskasara, perkembangan Hindu-Budha dan Islam. Langkah selanjutnya adalah merumuskan indikator. Indikator merupakan penjabaran KI dan KD yang menunjukkan tanda-tanda, perbuatan, serta respon yang dilakukan atau ditampilkan siswa. Indikator harus dirumuskan dalam kata kerja operasional yang dapat diukur dan diobservasi untuk kepentingan penilaian.

### **Pengembangan Model *Webquest***

Sesuai dengan prosedur pengembangan yang mengikuti desain penelitian pengembangan model Borg and Gall. Model *Webquest* untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini menggunakan sumber-sumber dari internet dan untuk mengakses *Webquest* ini juga menggunakan internet. Oleh karena itu ketersediaan akses internet mutlak diperlukan. SMKN 2 Bandar Lampung adalah salah satu dari sekian banyak sekolah di Bandar Lampung yang telah menyediakan layanan akses internet terbuka dan gratis lewat jaringan *wifi*. Ini berarti bahwa siapa saja, termasuk siswa dan guru, yang berada pada *wifi area* dapat menggunakan internet. Selain menggunakan fasilitas jaringan *wifi*, guru dan beberapa siswa juga sudah terbiasa menggunakan modem baik modem jenis GSM atau CDMA. Selain itu, hampir seluruh siswa mempunyai *smart phone* yang dapat digunakan untuk mengakses internet.

Aktivitas pembelajaran yang akan dijabarkan dalam *Webquest* disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembuatan *Webquest* (Dodge, 1997). Untuk memenuhi prinsip-prinsip tersebut, maka aktivitas pembelajaran didesain secara sistematis mengikuti alur desain aktivitas *Webquest* mulai dari *introduction*, *task*, *process*, *evaluation* dan *conclusion*. Bagian '*introduction*' memuat skenario yang menarik motivasi siswa untuk belajar dan memberikan

pengetahuan awal pada siswa tentang apa yang akan dipelajari. Untuk itu, dirancang suatu kasus sederhana tentang pengenalan awal adanya manusia dimuka bumi sebagai pendahuluan sebelum masuk ke topik zaman praaksara. Sementara pada bagian ‘*tugas*’ di-selaraskan dengan kurikulum, memberikan kejelasan pada siswa tentang apa yang harus dicapai pada akhir pembelajaran, serta tingkat kesulitan soal sesuai dengan level kognitif siswa yang mendukung pencapaian *higherlevel thinking*. Pada bagian ‘*proses*’ terdapat kejelasan proses pengerjaan. Aktivitas dengan jelas didesain untuk membawa siswa dari *basic knowledge* menuju *higher level thinking*, serta peran tiap individu dalam grup dinyatakan dengan jelas. Pada bagian *proses* ini juga disertakan *resources* yang relevan dengan topik serta memenuhi unsur kecukupan baik secara kuantitas maupun kualitas. Pada bagian ‘*evaluasi*’, kriteria evaluasi dinyatakan dengan jelas. Rubrik evaluasi meliputi deskriptor kuantitatif dan kualitatif yang dengan jelas mengukur apa yang harus dicapai siswa. Sementara pada bagian ‘*kesimpulan*’ disampaikan apa yang telah dicapai dan dipelajari siswa.

### **Pengembangan *Flowchart Model Webquest***

Setelah materi dan aktivitas pembelajaran berhasil dikembangkan pada tahap awal, maka pada tahap desain ini dirancang *flowchart*/alur kerja untuk memudahkan pengorganisasian materi ke dalam bentuk *Webquest*. *Flowchart* ini dimulai dari homepage, kemudian masuk ke pengenalan, tugas, dan proses. Pada bagian proses, siswa diarahkan untuk mengeksplorasi sumber yang tersedia yang terhubung dengan internet yaitu sumber berisi konsep dasar tentang zaman praaksara.

Setelah materi dan *flowchart* selesai dibuat, maka *Webquest* ini siap dipublikasikan di Internet. Terdapat beberapa *online authoring system* yang dapat digunakan untuk publikasi *Webquest* diantaranya *QuestGarden*, *Filamentality*, *Webquest/zunal Webquest*, *PHPWebquest*, dan *Teacher Web*. Pada penelitian ini, domain yang dipilih untuk publikasi *Webquest* adalah *idWebquest* yang berada pada alamat <http://idWebquest.com/>. Untuk bisa mempublikasikan *Webquest* yang telah dirancang ke situs ini, maka perlu dibuat akun di *idWebquest* dengan cara *login*.

### Validasi Reviu Ahli

Bahan ajar yang dikembangkan mempunyai kelebihan seperti (1) Pengoperasian program sangat mudah karena terdapat petunjuk dan tombol navigasi yang jelas pada tiap layar, sehingga mahasiswa diharapkan dapat menggunakan *Webquest* tanpa panduan; (2) Pemilihan karakter di layar dilakukan secara cermat sehingga memudahkan siswa membaca karakter-karakter tersebut serta memungkinkan siswa tidak cepat merasa bosan dalam mengerjakan kasus pada *Webquest*; dan (3) Tampilan visual yang menarik karena didesain dengan mempertimbangkan keseimbangan komposisi huruf, warna dan bentuk.

Walaupun demikian, sebagaimana yang diungkapkan oleh pakar materi, kekurangan dari sisi tampilan masih dijumpai pada produk pengembangan ini yaitu penggunaan gambar pada menu '*tugas*' dan '*evaluasi*' dianggap kurang sesuai dengan substansi materi dan menu navigasi yang digunakan. Di samping itu, seperti yang terungkap pada bagian *open response*, pakar materi menyatakan bahwa permasalahan utama ketika menggunakan *Webquest* ini adalah pada pencarian halaman URL yang dituju. Berdasarkan evaluasi pakar materi tersebut, selanjutnya telah dilakukan revisi terhadap produk pengembangan terutama yang terkait dengan kelemahan.

### Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil evaluasi atau penilaian serta saran dari ahli materi dan ahli desain model pembelajaran maka peneliti melakukan revisi produk. Kekurangan dari sisi tampilan masih dijumpai pada produk pengembangan ini yaitu materi pada menu '*tugas*' dan '*evaluasi*' dianggap kurang sesuai dengan substansi materi dan menu navigasi yang digunakan. Di samping itu, seperti yang terungkap pada bagian *open response*, selain itu permasalahan utama ketika menggunakan *Webquest* ini adalah pada pencarian halaman URL yang dituju. Berdasarkan evaluasi reviu ahli tersebut, selanjutnya telah dilakukan revisi terhadap produk pengembangan terutama yang terkait dengan kelemahan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih mengenal penggunaan IT dalam proses pembelajaran.

Revisi selanjutnya berkaitan dengan penilaian proses. Pada produk awal diberikan pertanyaan kepada beberapa siswa dari kelompok bawah dengan

pertimbangan apabila kelompok bawah mampu menjawab dengan baik itu berarti secara umum tujuan pembelajaran tercapai, sedangkan pada produk revisi pertanyaan diberikan kepada beberapa siswa yang mewakili kelompok bawah, kelompok menengah dan kelompok atas.

### **Penilaian Guru Mata Pelajaran IPS Sebagai Pengguna**

Penilaian guru mata pelajaran *Webquest* dibutuhkan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan terhadap langkah-langkah pada model *Webquest*. Konsultasi ini dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang desain produk. Guru sebagai pengguna model pembelajaran diharapkan mampu memilih dan mendesain pembelajaran seefektif mungkin bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Guru yang efektif mampu menentukan langkah-langkah pembelajaran yang efektif. Penilaian, saran dan masukan dari guru sebagai pengguna untuk penyempurnaan akhir produk sebelum diujicobakan secara terbatas pada tingkat kelas.

Penilaian guru mata pelajaran IPS terhadap kesesuaian materi dengan kurikulum rata-rata 57% menyatakan sangat sesuai dan 43% sesuai. Penilaian untuk indikator fokus desain model *Webquest* rata-rata 75% menyatakan sangat sesuai dan sesuai, sedangkan 25% menyatakan cukup sesuai. Penilaian untuk sintaks model *Webquest* rata-rata 88% menyatakan sangat sesuai dan sesuai, sedangkan 12% menyatakan cukup sesuai. Penilaian untuk sistem sosial model *Webquest* rata-rata 91,7% menyatakan sangat sesuai dan sesuai, sedangkan 8,3% menyatakan cukup sesuai. Penilaian untuk sistem pendukung model *Webquest* rata-rata 11% menyatakan sangat sesuai dan 89% menyatakan sesuai. Hasil penilaian guru mata pelajaran IPS terhadap model *Webquest* baik dan layak untuk dilakukan uji coba lapangan atau uji coba tingkat kelas tanpa harus direvisi.

### **Angket Penilaian Siswa Terhadap Pembelajaran Model *Webquest***

Efektivitas model pembelajaran, selain dapat dilihat dari hasil belajar dan aktifitas belajar siswa, juga dapat dilihat dari efeknya terhadap motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Peneliti memberikan angket kepada siswa kelas uji coba untuk melihat bagaimana penilaian mereka terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Webquest*.



Uji kelompok kecil dilakukan pada kelas X Jurusan TKJ 2 SMK Negeri 2 Bandar Lampung yang mewakili kemampuan tinggi 3 (tiga) orang siswa, sedang 3 (tiga) orang siswa dan rendah 3 (tiga) orang siswa, prosedur pengambilan sampel dengan cara diundi berdasarkan pada perolehan nilai mata pelajaran IPS.

Hasil angket penilaian siswa pada tabel di atas, diperoleh data pendapat siswa berkaitan dengan komponen fokus, sintaks, sistem sosial, dan sistem pendukung dari model *Webquest*. Sebanyak 7 siswa dari 9 atau 77% menyatakan pembelajaran model *Webquest* meningkatkan motivasi belajar mereka, sedangkan 2 siswa atau 22% menyatakan ragu-ragu. Sebanyak 6 siswa atau 66% menyatakan pembelajaran model *Webquest* menumbuhkan rasa percaya diri, 2 siswa atau 22% menyatakan ragu-ragu, dan 11% atau 1 siswa menyatakan tidak menumbuhkan rasa percaya diri. Sebanyak 8 siswa atau 88% menyatakan pembelajaran model *Webquest* menumbuhkan keinginan belajar lebih lanjut dan 1 siswa atau 11% menyatakan ragu-ragu. Sebanyak 8 siswa atau 88% menyatakan pembelajaran model *Webquest* mendidik mereka belajar mandiri, dan 11% atau 1 siswa menyatakan ragu-ragu.

Sebanyak 8 siswa atau 88% menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran model *Webquest* bersifat sistematis, sedangkan 11% atau 1 orang siswa menyatakan ragu-ragu. Sebanyak 8 siswa atau 88% menyatakan pembelajaran model *Webquest* sesuai dengan karakter mereka, 1 siswa atau 11% menyatakan ragu-ragu.

Sebanyak 7 siswa atau 77% menyatakan pembelajaran model *Webquest* membentuk keberanian mengeluarkan pendapat, sedangkan 2 siswa atau 22% menyatakan ragu-ragu. Sebanyak 8 siswa atau 88% menyatakan pembelajaran model *Webquest* mampu menempatkan guru pada posisi yang tepat dan terhormat dan 1 siswa atau 11% yang menyatakan ragu-ragu. Sebanyak 8 siswa atau 88% menyatakan pembelajaran model *Webquest* dapat menanamkan sikap kerja keras dan 1 siswa atau 11% yang menyatakan ragu-ragu. Sebanyak 7 siswa atau 77% menyatakan pembelajaran model *Webquest* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran baik secara intelektual maupun emosional, sedangkan 22% atau 2 siswa menyatakan ragu-ragu.

Sistem pendukung atau bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran model *Webquest*, sebanyak 8 siswa atau 88% menyatakan sistem penulisan

baik sehingga mudah difahami, 1 siswa atau 11% menyatakan ragu-ragu. Sebanyak 7 siswa atau 77% menyatakan isi bahan ajar menarik, 1 siswa atau 11% menyatakan ragu-ragu, sedangkan 1 siswa atau 11% menyatakan tidak menarik. Penggunaan gambar dan ilustrasi dinyatakan baik oleh 8 siswa atau 88%, sedangkan sisanya menyatakan ragu-ragu. Sebanyak 7 siswa atau 77% menyatakan bahwa penggunaan huruf dan kata baik sehingga mudah difahami, sedangkan 1 siswa atau 11% menyatakan ragu-ragu, dan 1 siswa atau 11% menyatakan tidak baik.

Berdasarkan pendapat atau hasil angket penilaian siswa di atas, bahwa dengan model *Webquest* dapat meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan keinginan belajar lebih lanjut, dan mendidik siswa untuk belajar mandiri (rata-rata 7 siswa dari 9 atau 77% ). Rata-rata 7 siswa dari 9 atau 77% menyatakan model *Webquest* sistematis dan sesuai dengan karakter mereka. Rata-rata 8 dari 9 siswa atau 88% menyatakan pembelajaran dengan model *Webquest* mampu menumbuhkan keberanian mereka untuk mengeluarkan pendapat, menempatkan guru pada posisi yang tepat dan terhormat, menanamkan sikap kerja keras dan mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran baik secara intelektual maupun emosional. Variabel sistem pendukung atau bahan ajar dilihat dari sistem penulisan, tingkat kemenarikan, penggunaan gambar dan ilustrasi, serta penggunaan huruf dan kata dinilai baik oleh rata-rata 7 dari 9 siswa atau 77%.

### **Pembahasan produk**

Model *Webquest* dikembangkan menggunakan desain rancangan penelitian pengembangan mengadopsi dari langkah-langkah penelitian pengembangan yang dipopulerkan oleh ADDIE, selanjutnya produk hasil pengembangan diujicobakan dengan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall. Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lima tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model yang terdiri dari pengembangan *blue print*, *flowchart*, *story board*, RPP, dan bahan ajar pendukung. Tahap ketiga uji ahli yang terdiri dari ahli materi IPS dan ahli desain model pembelajaran. Tahap keempat revisi produk awal. Tahap kelima uji terbatas dan penyusunan laporan.

Produk yang dihasilkan berupa sistem model pembelajaran secara online dapat diakses di <http://idWebquest.com/> yang diharapkan mempermudah peserta didik dalam proses belajar dan guru untuk mempersiapkan bahan ajar dan sebagai media untuk bertukar materi dengan guru yang lain. pada *Webquest* ini mencakup bahan ajar yang mencakup Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang berdasarkan Standar Isi, Standar Proses dan Standar Kelulusan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS di SMK.

Pembelajaran IPS dengan model *Webquest* ini, guru merancang sintaks dan desain pembelajaran yang sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik yang proses pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan model pembelajaran yang telah populer namun tidak mencakup harapan yang fundamental atas keberhasilan yang diharapkan oleh kurikulum 2013. Dengan kurikulum 2013 yang proses pembelajarannya berdasarkan *scientific*, guru diharapkan untuk dapat memacu kemampuan pribadinya berupa pembuatan model inovasi dari karya yang dibuat dari seorang guru yang langsung berhadapan dengan anak didiknya.

Rancangan penelitian ini akan menghasilkan *Webquest* yang dijadikan bahan ajar inovatif dengan tahapan-tahapan yang konkrit yang sesuai dengan teori belajar yang dikembangkan oleh Piaget dan Lev's Vygotsky dalam Arend (2008: 67) tentang perkembangan berfikir peserta didik di jenjang umur 12 tahun sampai dengan 16 tahun yang berkemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi suatu pengetahuan yang bersifat kognitif, perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dengan kecenderungan untuk siap bertindak sesuai perkembangan psikologi anak.

Hasil rekayasa dan inovasi *Webquest* yang dikembangkan oleh peneliti sangat cocok untuk digunakan sebagai acuan. Hal tersebut dikarenakan latar belakang peserta didik yang mempunyai kemampuan berfikir yang cukup memadai karena untuk masuk kesekolah setaraf SMKN 2 Bandar Lampung harus mengikuti tes seleksi yang cukup ketat. Tes biasanya diikuti oleh lulusan dari SMP se-Lampung, tidak hanya berasal dari Bandar Lampung saja tetapi dari hampir seluruh kabupaten yang ada di Lampung.

Adapun perlakuan dalam pelaksanaan pembelajaran, sintaks dan desain *Webquest* dikombinasikan dengan metode *Cooperatif Learning*, dan pendekatan pembelajaran *Concept Attainment*, serta strategi yang dilakukan dengan

*Problem Solving* (pemecahan masalah) yang keseluruhannya bertujuan untuk mengembangkan pelaksanaan yang berpusat kepada peserta didik (*Student Centered*).

Penelitian pengembangan ini mengikuti prosedur penelitian *ADDIE* yang dikembangkan oleh *Borg & Gall* dalam Pargito (2009: 55) yaitu (1) diawali studi literatur dan lapangan dengan membuat analisis kebutuhan (*need assesment*) dan mengidentifikasi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator, (2) perencanaan melakukan analisis pembelajaran dan menganalisis konteks dan pebelajar, (3) pelaksanaan pengembangan produk, meliputi pengembangan intrumen assesment, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran yang berhubungan dengan tema yang akan ditentukan untuk mencari keabsahan maka diperlukan revisi awal yaitu dengan validasi dari ahli desain dan ahli sintak serta ahli materi, (4) dilakukan uji coba formatif I yang dilakukan dalam uji perseorangan dengan menentukan masing-masing satu orang kelompok hasil belajar tinggi, sedang dan rendah, serta formatif II yang dilakukan dnegan kelompok kecil terdiri dari 3 orang kelompok tinggi, 3 orang kelompok sedang, dan 3 orang kelompok rendah, dan formatif III dilakukan dalam kelompok klasikal, dimana peserta didik yang ditentukan oleh peneliti.

Efektivitas model pembelajaran dapat dilihat dari minat atau motivasi belajar siswa, hasil belajar, dan rasa percaya diri siswa dalam belajar. Minat atau motivasi belajar siswa dapat dilihat dari aktivitas mereka dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar dapat dilihat dari banyaknya siswa yang mendapat nilai  $\geq$  KKM. Penggunaan model *Webquest* yang dikembangkan oleh peneliti ternyata cukup efektif baik dilihat dari tingkat pencapaian KKM siswa dalam belajar.

Sebagaimana telah diuraikan pada hasil evaluasi belajar, bahwa terdapat peningkatan hasil belajar atau peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM di kelas X Jurusan TKJ setelah dilakukan pembelajaran dengan model *Webquest*. Hasil *pretest* menunjukan tidak ada siswa yang mencapai nilai KKM (0% siswa tuntas KKM) sedangkan pada *posttest* terdapat 25 siswa dari 32 siswa yang mencapai KKM (78% siswa tuntas). Demikian juga jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas X Jurusan TKJ pada KD sebelumnya. Hasil uji blok kelas X Jurusan TKJ untuk yang belum menggunakan model *Webquest*, hanya 15 siswa dari 32 siswa (47%) yang

mencapai nilai  $\geq$  KKM (Nilai KKM adalah 75). Sedangkan pada *posttest* untuk KD 3.1 Mengkaji konsep berfikir kronologis (diakronik) dan sinkronik dalam mempelajari sejarah zaman praaksara, perkembangan Hindu-Budha, dan Islam yang sudah menggunakan model *Webquest*, terdapat sebanyak 25 dari 32 siswa (78%) yang mendapat nilai  $\geq$  KKM.

## SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan paparan hasil yang diperoleh pada penelitian pengembangan model *Webquest*, dapat disimpulkan sebagaimana diuraikan bahwa (1) model *Webquest* dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE, selanjutnya produk model pembelajaran diujicobakan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall. Hasil penilaian ahli materi, ahli desain pembelajaran, siswa, dan guru mata pelajaran, dapat dikatakan bahwa model *Webquest* hasil pengembangan sangat baik dan sangat sesuai. Ditinjau dari penyajian, tampilan, keterbacaan, dan kebermanfaatan untuk meningkatkan kompetensi siswa dinilai sangat baik. Sehingga produk model *Webquest* hasil pengembangan layak digunakan dalam pembelajaran IPS di SMK Negeri 2 Bandar Lampung dan (2) model *Webquest* efektif digunakan pada pembelajaran mata pelajaran IPS di SMK Negeri 2 Bandar Lampung. Efektivitas model *Webquest* diketahui dari peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model *Webquest* dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Webquest*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arend, Richard I. 2008. *Learning To Teach (Belajar untuk Mengajar)*, Buku Satu dan Dua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dodge, B. 2005. *Some thoughts about Webquest*. Retrieved 12 April 2012, from [http://Webquest.sdsu.edu/about\\_Webquests.html](http://Webquest.sdsu.edu/about_Webquests.html).
- Pargito. 2009. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Diktad MPIPS FKIP Universitas Lampung.
- Pargito. 2010. *Penelitian Berbasis Kelas*. Bandar Lampung: Pendidikan MPIPS FKIP Universitas Lampung.